

Team Cycle 3



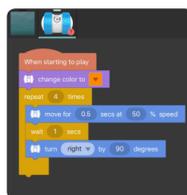
Remarques préalables pour les enseignants

- 1 Quand on utilise 3 fois la carte **avance**, le robot «saute» d'une case à l'autre. Quand on utilise **tourne à droite** ou **tourne à gauche** le robot fait un quart de tour en restant sur sa case.

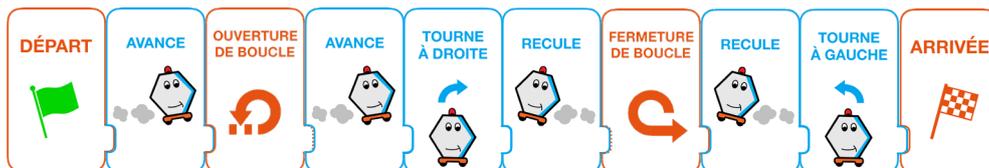


Certains enfants vont avoir du mal avec ces notions.

- 2 Voici à quoi ressemble un *programme* pour déplacer un drone roulant.



Vous devez apprendre aux enfants lors de ces activités débranchées à disposer les différentes cartes de programmation les unes à côté des autres pour coder le déplacement du robot en papier entre la case de départ et la case d'arrivée.



- 3 Tout le matériel nécessaire est à disposition sur le site sous l'onglet de chaque Team. Il faut imprimer le robot en papier à déplacer, le quadrillage vierge, les cartes de programmation et la boîte pour rassembler le programme.

Astuce : Utiliser des pochettes plastiques pour que les enfants puissent recommencer les défis autant de fois que nécessaire.

Réponses pour chaque défi

Défi 1

Défi 2

Défi 3

Défi 4

Team Cycle 3



Pour tous ces défis, place le robot sur la case Départ orienté dans le sens de la flèche.

Défi 1 :

Avec les cartes ,

déplace le robot du  à .

impossible de passer par les cases 



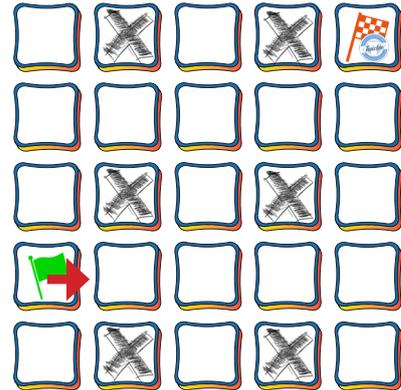
- ✓ **Mission 1** : chemin libre
- ✓ **Mission 2** : trouve un deuxième chemin différent de la mission 1

Défi 2 :

Avec les cartes ,

déplace le robot du  à .

impossible de passer par les cases 



- ✓ **Mission** : trouve le chemin qui utilise les 4 cartes et 2 répétitions (boucles), pose ce programme dans la « Boîte »

Défi 3 :

Avec les cartes ,

déplace le robot du  à .

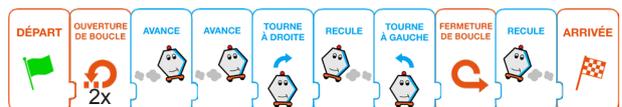
impossible de passer par les cases 



- ✓ **Mission** : trouve le chemin qui commence par « avance, tourne à gauche, avance... » et qui se répète 2 fois

Défi 4 :

Avec les cartes de cette bande de programmation :



- ✓ **Mission 1** : trouve où arrive le robot  ?

- ✓ **Mission 2** invente un autre programme « mystère »

